COMMAND
&
CONQUER™
3
KANE'S WRATH
HERNÍ ROZŠÍŘENÍ

Varování před epilepsií

Následující informace si prosím přečtěte dříve, než začnete hru používat nebo ji dovolíte používat svým dětem.

Záblesky světla nebo blikající obrazy mohou u některých lidí vyvolávat epileptické záchvaty nebo ztrátu vědomí. K záchvatu může u takových lidí dojít i při sledování televizního obrazu nebo hraní určitých počítačových her. To se může stát i osobám, které ve svých lékařských záznamech nemají epilepsii uvedenu a nikdy epileptickými záchvaty netrpěly. V případě, že jste vy nebo někdo jiný z vaší rodiny měli někdy symptomy epilepsie (záchvaty nebo ztrátu vědomí) v důsledku zábleskového světla, je potřeba se před začátkem hraní poradit s lékařem.

Doporučujeme rodičům, aby při hraní počítačových her svým dětem věnovali zvýšenou pozornost. Pokud máte vy sami nebo vaše děti při hraní her jakékoli z následujících příznaků – závrať, rozmazané vidění, cukání očí nebo svalů, ztráta vědomí, ztráta orientace, jakýkoli nechtěný pohyb nebo křeč – je třeba hraní OKAMŽITĚ přerušit a poradit se s lékařem.

Preventivní opatření při hraní

- Neseďte před obrazovkou příliš blízko, ale v dostatečné vzdálenosti tak, jak to dovoluje délka kabelu.
- Při hraní je lépe používat malou obrazovku.
- Nehrajte, pokud jste unaveni nebo nevyspalí.
- Zajistěte, aby místnost, v níž hrajete, byla dobře osvětlená.
- Při hraní počítačových her je třeba udělat každou hodinu přestávku v trvání nejméně 10–15 minut.

Instalace a spuštění hry

Pokud máte herní disk

Chcete-li hru nainstalovat, vložte disk do diskové jednotky a následujte pokyny na obrazovce.

Poté, co se hra nainstaluje, můžete ji spustit pomocí nabídky automatického spuštění nebo ji naleznete v nabídce START. V systému Windows Vista™ jsou hry umístěny v nabídce START > HRY a ve dřívějších verzích systému Windows™ v nabídce START > PROGRAMY (nebo VŠECHNY PROGRAMY) umístěné na obrazovce vlevo dole.

Pokud jste si hru stáhli ze stránek EA Store

Pokyny týkající se stažení hry naleznete v sekci Customer Service (Služby zákazníkům) na stránkách EA Store.

- Poté, co se hra stáhne pomocí aplikace EA Download Manager, objeví se ikona vybízející k instalaci hry. Klepněte na ikonu a následujte pokyny na obrazovce.
- Po dokončení instalace spusťte hru přímo z aplikace EA Download Manager.

POZNÁMKA: Některé hry vyžadují aktivovat uživatelské jméno (spolu s licencí DRM) prostřednictvím aplikace EA Download Manager.

Obsah

Varování před epilepsií 1
Instalace a spuštění hry 1
Úplné ovládání 3
Hlavní nabídka 6
Nastavení 6
Kampaň 6
Herecké obsazení 7
Herní obrazovka 8
Základy hraní hry 10
Pokročilá taktika 10
Základní strany 11
Nové frakce 12
Jednotky, stavby a energie 14
GDI 14
Ocelové drápy 16
ZOCOM 18
Bratrstvo Nod 19
Černá ruka 22
Kaneovo znamení 23
Scrinové 24
Žnec-17 26
Poutník–59 28
Dobývání světa 29
Ukládání a načítání 35
Kredity 36
Řešení problémů 41
Zákaznická podpora 43
Záruka 44

Zůstaňte ve hře a zaregistrujte se!

Po vytvoření členského účtu EA a registraci této hry získáte zdarma cheaty a herní tipy přímo od EA. Vytvoření členského účtu a registrace jsou snadné a rychlé!

Zaregistrovat se můžete během instalace nebo přes odkaz elektronické registrace, který naleznete v programové skupině hry v nabídce Start. Můžete také navštívit naši webovou stránku na adrese **www.gamereg.ea.com** a zaregistrovat se zde.

UPOZORNĚNÍ: Zaregistrováním této hry se uloží kopie vašeho sériového čísla na váš účet EA pod položku Můj účet, kde ho kdykoliv v budoucnu naleznete.

www.ea.com

Úplné ovládání

Zapamatujte si následující příkazy – uvidíte, že se vám s nimi bude hra *Command & Conquer™ 3 Kane's Wrath* hrát mnohem lépe. Většinu následujících ovládacích prvků si můžete nastavit dle vlastních potřeb s použitím klávesových zkratek v nabídce Nastavení.

POZNÁMKA: není-li uvedeno jinak, tak všechny případy „klepnutí" a „poklepání" se vztahují k levému tlačítku myši.

Povely pro výběr

Funkce	Klávesnice/myš
Vybrat jednotku	Klepnout
Přidat jednotku do výběru	**Shift** + klepnout
Vybrat skupinu jednotek	Klepnout a táhnout rámeček kolem vybraných jednotek
Vybrat všechny bojové jednotky na mapě	**Q**
Vybrat všechny jednotky daného typu na obrazovce	**W** nebo poklepat na jednotku
Vybrat všechny jednotky daného typu na mapě	Klepnout na jednotku a dvakrát stisknout **W**
Definovat vybrané jednotky jako skupinu	**Ctrl + 0–9**
Vybrat skupinu	**0–9**
Vybrat a přesunout se ke skupině	Dvakrát stisknout **0–9**
Umístit shromažďovací bod	**Ctrl + R**
Přesunout se na poslední událost minimapy	**Mezerník**
Vybrat další kombajn	**N**
Ukázat všechny ukazatele úrovně zdraví	**Ctrl + ~**
Režim zrychleného přehrávání (pouze během opakovaného záznamu)	**>**

Povely k pohybu a útoku (s vybranými jednotkami)

Funkce	Klávesnice/myš
Přesunout jednotky nebo zaútočit na cíl	Klepnout pravým tlačítkem myši
Přesun s útokem	**A** + klepnout pravým tlačítkem
Přesun s napadením	**F** + klepnout pravým tlačítkem
Zpětný pohyb	**D** + klepnout pravým tlačítkem
Nucený přesun	**G** + klepnout pravým tlačítkem
Přesun formace	Podržet obě tlačítka myši
Zastavit jednotky	**S**
Nucený útok	**Ctrl** + klepnout pravým tlačítkem
Rozptýlit se	**Ctrl + X**
Režim plánování	**Ctrl + Z**
Režim dílčích cílů	**Alt**
Agresivní postavení	**Alt + A**
Obranné postavení	**Alt + S**
Postavení udržení pozic	**Alt + D**
Postavení bez střelby	**Alt + F**

Povely pro výrobu a na postranní liště

Funkce	Klávesnice/myš
Zapnout/vypnout nabídku cílů	**O**
Zpravodajská databáze	**I**
Režim prodeje	**Z**
Režim energie	**X**
Režim oprav	**C**
Kontextová tabulka	**~**
Záložka budov	**E**
Záložka podpůrných budov	**R**
Záložka pěchoty	**T**
Záložka vozidel	**Y**
Záložka letadel	**U**
Další/předchozí podzáložka	**Tab/Ctrl + Tab**
Sloty na postranní liště 1–10	**F1–F10**
Tlačítka schopností jednotky	**Ctrl + A/S/D/F**
Podpůrné schopnosti	**Ctrl + F1–F8**

Ovládání zobrazení a kamery

Funkce	Klávesnice/myš
Otevřít herní nabídku	**Esc**
Posun obrazovky	Směrové šipky nebo posunout kurzor myši na okraj obrazu
Rychlý posun obrazovky	Klepnout pravým tlačítkem myši a táhnout
Přesunout se na primární základnu	**H**
Nastavit záložku kamery 1	**Ctrl + J**
Nastavit záložku kamery 2	**Ctrl + K**
Nastavit záložku kamery 3	**Ctrl + L**
Nastavit záložku kamery 4	**Ctrl + ;**
Přejít na záložku 1	**J**
Přejít na záložku 2	**K**
Přejít na záložku 3	**L**
Přejít na záložku 4	**;**
Otočit kameru doleva/doprava	Numernická klávesnice **4/6** nebo podržet a táhnout kolečko myši a táhnout myší vlevo/vpravo
Přiblížit/vzdálit kameru	Numerická klávesnice **8/2** nebo podržet a táhnout kolečko myši a táhnout myší vlevo/vpravo
Vrátit kameru do výchozí pozice	Numerická klávesnice **5** nebo poklepat na kolečko myši
Zapnout/vypnout grafiku rozhraní	**F9**
Pořídit snímek obrazovky	**F12**

Ovládání hry pro více hráčů

Funkce	Klávesnice/myš
Zapnout/vypnout hlasový rozhovor	**Ctrl** + **V**
Hlasový chat	**V**
Chatovat se spojenci	**Backspace**
Chatovat s kýmkoliv	**Enter**
Umístit maják	**B**

Ovládání režimu Dobývání světa

Funkce	Klávesnice/myš
Další fáze	**Mezerník**
Předchozí základna	**Q**
Další základna	**W**
Předchozí útočná jednotka	**E**
Další útočná jednotka	**R**

Hlavní nabídka

Začněte hru pro jednoho i více hráčů, přizpůsobte si nastavení, nahlédněte do zpravodajské databáze a mnohem více. Další informace o těchto režimech naleznete v manuálu *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

KAMPAŇ	Zahájit nebo pokračovat v kampani za bratrstvo Nod.
PŘESTŘELKA	Vytvořit souboj, kterého se může účastnit až sedm protivníků ovládaných umělou inteligencí.
DOBÝVÁNÍ SVĚTA	Zahrát si tahovou hru proti dvěma protivníkům ovládaným umělou inteligencí na strategické mapě světa.
REŽIM VÍCE HRÁČŮ	Zahrát si až se sedmi protivníky po síti nebo prostřednictvím on-line spojení.
PROFILY	Řídit profily hráčů, zobrazit zpravodajskou databázi nebo sledovat odblokované filmy z kampaně.
MOŽNOSTI	Zobrazit titulky s autory hry nebo upravit nastavení grafiky, zvuku, klávesových zkratek, sítě a obecné nastavení.
UKONČIT	Opustit hru.

PRO PŘÍSTUP K ON-LINE FUNKCÍM JE TŘEBA HRU ZAREGISTROVAT POMOCÍ PŘILOŽENÉHO REGISTRAČNÍHO KÓDU PRO JEDNOHO UŽIVATELE. HRU SI MŮŽE ZAREGISTROVAT POUZE JEDEN UŽIVATEL. VYŽADOVÁNO PŘIPOJENÍ K INTERNETU. SMLUVNÍ PODMÍNKY A AKTUALIZACE NALEZNETE NA ADRESE **www.ea.com**. REGISTROVAT ON-LINE SE MOHOU POUZE HRÁČI STARŠÍ 13 LET. SPOLEČNOST EA MŮŽE UKONČIT POSKYTOVÁNÍ ON-LINE FUNKCÍ PO 30 DNECH OD OZNÁMENÍ ZVEŘEJNĚNÉHO NA STRÁNKÁCH **www.ea.com**.

Nastavení

Další informace o možnostech nastavení naleznete v manuálu *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

Kampaň

V důsledku druhé tiberiové války se bratrstvo Nod ocitlo v troskách. Kultovní vůdce Kane, vystupující jako mesiáš, je považován za mrtvého a jeho zbývající příznivci se rozdělili do soupeřících frakcí. Dominantní silou na Zemi zničené tiberiem se tak stala organizace GDI.

Málokdo však tuší, že Kane zůstal naživu. Byl jen velmi vážně zraněn. Pobývá v podzemním bunkru hluboko pod zjizvenou zemskou kůrou, kde se zalyká hněvem a připravuje se na svůj poslední, zoufalý útok.

- Chcete-li zahájit kampaň, vyberte z hlavní nabídky možnost KAMPAŇ a potom NOVÁ KAMPAŇ
- Jak si v kampani vedete, můžete kdykoliv zjistit tím, že z hlavní nabídky vyberete možnost KAMPAŇ a potom VYBRAT MISI. Zde si můžete přehrát jednotlivé mise nebo pokračovat v kampani tím, že si zvolíte název mise a klepnete na tlačítko HRÁT. Pomocí posuvníku po zadání názvu mise můžete rovněž měnit náročnost mise.

Herecké obsazení

V průběhu kampaně *Command & Conquer 3 Kane's Wrath* narazíte na několik elitních členů a artefaktů bratrstva Nod. Níže naleznete stručný přehled o každém z nich.

Kane
(Joe Kucan)

Kane je charismatický, machiavelistický vůdce bratrstva Nod, po němž nebylo od ukončení druhé tiberiové války vidu ani slechu. Většina lidí si myslí, že je mrtev. Většina, ale ne všichni.

Bratr Marcion
(Carl Lumbly)

Bývalý vůdce náboženského křídla bratrstva Nod Marcion s blížícím se koncem druhé tiberiové války postupně ztratil iluze o bratrstvu i o Kaneovi. Od jeho rozchodu s bratrstvem neuplynul ani rok a Marcion zorganizoval své následovníky do disciplinované teokratické armády, „nové" Černé ruky.

Alexa Kovacsová
(Natasha Hendstridge)

Alexa prošla velmi rychlou kariérou v tajných službách bratrstva Nod a získala si jméno díky své chladnokrevnosti, rezervovanosti a náboženskému dogmatismu, kterým se lišila od svých spolubojovníků – a kterým zaujala i samotného Kanea.

CABAL

CABAL, počítačová životní forma s biologickou nástavbou, byla bojovou a výzkumnou jednotkou s vynikajícími taktickými vlastnostmi, kterou vyvinul Kane s cílem porazit GDI v druhé tiberiové válce. Po Kaneově smrti vyhlásil CABAL válku lidstvu a jeho armády kyborgů pustošily zemi zničenou tiberiem.

Tacitus

Artefakt neznámého věku a mimozemského původu, o jehož získání Kane dlouho usiloval. Vůdci bratrstva Nod se zařízení podařilo na krátkou dobu získat během druhé tiberiové války, ale poté jej GDI vybojovala zpět. Od té doby je Tacitus ukryt v bezpečí, v opevněném komplexu GDI v Cheyenne Mountain.

Herní obrazovka

Okno bitvy

V okně bitvy můžete budovat a umísťovat stavby, udílet rozkazy k pohybu a útoku všem svým jednotkám, využívat speciálních schopností a mnohem víc. Po celou dobu ukazuje okno bitvy pouze část celé mapy.

POZNÁMKA: Během misí kampaně se na obrazovce budou zobrazovat ukazatele dílčích cílů, aby vás nasměrovaly ke konkrétním úkolům mise.

- Pro posunutí okna bitvy táhněte myší ke kraji obrazovky ve směru, kterým se chcete hýbat. Okno bitvy se začne posouvat. Pro ukončení posunu pohněte myší směrem do středu obrazovky. Po bitevním poli se můžete rovněž pohybovat pomocí směrových šipek.
- Pro rychlejší posun podržte při tažení myší pravé tlačítko myši.

OVLÁDÁNÍ KAMERY KOLEČKEM MYŠI: Pro přiblížení nebo oddálení pohledu pohybujte kolečkem myši dopředu nebo dozadu. Chcete-li otáčet kamerou, držte kolečko stisknuté a pohybujte myší. Chcete-li vrátit nastavení kamery do výchozího stavu, dvakrát zmáčkněte kolečko myši.

Válečná mlha

Každá jednotka má určitý dohled a okno bitvy je celkovým obrazem toho, co vidí všechny vaše jednotky. Oblasti mapy, které jsou mimo dohled všech jednotek, jsou zahaleny poloprůhledným oparem, kterému se říká válečná mlha. Tento opar ukrývá nepřátelské jednotky a stavby a ukazuje pouze terén a civilní budovy. Válečná mlha zmizí pouze v případě, že se vaše jednotky na území vrátí.

V některých misích kampaně existuje ještě jedna vrstva – černá clona, pokrývající dosud neprozkoumaný terén. Při zkoumání mapy budete postupně tuto černou clonu odstraňovat, poznávat terén a nacházet skryté budovy a jednotky. Pokud se vám ji podaří odstranit, zmizí už napořád. Stále však bude všechno mimo dohled vašich jednotek zahaleno ve válečné mlze. V normálních misích kampaně válečná mlha zmizí, pokud se území znovu dostane na dohled vašich jednotek.

Záložky kamery

Pomocí záložek kamery můžete označovat místa na mapě. Na ně pak můžete přejít stisknutím jedné klávesy.

- Pro nastavení záložky kamery stiskněte **CTRL + J**, **CTRL + K**, **CTRL + L**, **CTRL + ;** .
- Pro přechod na nastavenou záložku kamery stiskněte **J, K, L, ;**.
- Chcete-li přejít do své montážní haly nebo na svoji stavební platformu, stiskněte **H**.

Postranní lišta

Postranní lišta se používá k ovládání vaší základny a vašich sil. Nezáleží na tom, kde se právě nacházíte a co vidíte, protože díky postranní liště můžete kdykoli budovat nové stavby a jednotky. Nemusíte se vracet na základnu pokaždé, když chcete spustit produkci.

- Součástí postranní lišty je kontextové okno, které obsahuje informace o kterékoliv vybrané jednotce, stavbě atd. Chcete-li získat více informací o čemkoli na postranní liště, přejeďte přes ikonu kurzorem.
- Během misí kampaně se na postranní liště navíc objeví ikony hlavních a bonusových cílů a zpravodajské databáze.

Radarová minimapa

Postranní lišta rovněž obsahuje bitevní radar, kterému se říká radarová minimapa. Pohyby nepřátelských jednotek lze na této minimapě zpozorovat dřív, než se objeví v okně bitvy, a proto ji alespoň po očku sledujte. Mějte však na paměti, že za jistých okolností nemusí váš radar fungovat. Klepněte levým tlačítkem na aktivní minimapu, čímž přesunete okno bitvy na toto místo.

Cíle (pouze pro kampaně)

Chcete-li si prohlédnout cíle své mise, klepněte na ikonu cílů. Abyste úspěšně dokončili misi, musíte splnit všechny své hlavní cíle (povšimněte si, že vaše hlavní cíle se mohou během boje měnit). Splnění bonusových cílů není povinné, ale zaručí vám dodatečné zdroje a jiné odměny.

> **TIP:** Pokud jste již splnili všechny hlavní cíle, vaše mise automaticky skončí vítězstvím. Bonusové cíle můžete plnit pouze, dokud vám zbývá alespoň jeden nesplněný hlavní cíl.

Zpravodajská databáze (pouze pro kampaně)

Zpravodajská databáze je cenným referenčním nástrojem, který obsahuje velké množství informací o vašich bojových silách a také případné tajné informace, na něž v průběhu kampaně narazíte.

- Pro přístup do databáze během hry klepněte na její ikonu v pravém horním rohu obrazovky.
- Pro přístup do databáze z hlavní nabídky zvolte možnost PROFILY a potom klepněte na ZPRAVODAJSKÁ DATABÁZE.

Základní ovládací rozhraní

Základní ovládací rozhraní, které je umístěno ve spodní části okna bitvy, vám umožňuje nastavit chování jednotky a její bojovou taktiku. Ačkoliv pro všechny tyto volby existují klávesové zkratky, pomocí základního ovládacího rozhraní se k nim snadno dostanete pouhým klepnutím tlačítka myši.

Základy hraní hry

Pokud se chcete důkladně seznámit se základy hraní hry *Command & Conquer 3 Kane's Wrath*, od výstavby budov až po opevnění své základny, seznamte se s manuálem *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

Pokročilá taktika

Jakmile zvládnete základy hry *Command & Conquer 3 Kane's Wrath*, je třeba seznámit se s dalšími taktickými prvky, které budete při hraní potřebovat a které jsou obsaženy v manuálu *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

Základní strany

GDI

Síly GDI mají jediné poslání: zachránit svět před šířením tiberia. Jejich cílem je zničit teroristickou organizaci známou jako bratrstvo Nod a odstranit škody, které tiberium napáchalo na ekosystému Země tak, aby se planeta stala znovu dostatečně obyvatelná.

Síly GDI mají velké zásoby zdrojů, dobrou organizaci a těžkou výzbroj a útočí přímo a spolehlivě. Čas od času se GDI musí prokousat složitým systémem byrokracie, pokud se to však podaří, dají se věci obvykle do pohybu a potom je postup jednotek de facto nezastavitelný.

Obecně lze říci, že ozbrojené síly GDI preferují používání známých osvědčených technologií před novými, nicméně neprozkoumanými metodami. Na druhou stranu je však GDI silná organizace s bohatými zdroji, která je schopna čelit útokům a reagovat na nečekaná nebezpečí.

Bratrstvo Nod

Přívrženci bratrstva Nod se nepovažují ani tak za součást nějaké armády jako spíš za stoupence víry. Věří, že jejich vůdce Kane bude stát v čele hnutí, které pozvedne lidskou rasu. Jejich loajalita vůči Kaneovi je považována za absolutní a jejich přesvědčení za neotřesitelné. Jsou ochotni obětovat cokoli, jen aby bratrstvu zajistili vítězství.

Síly bratrstva Nod jsou nezvyklou kombinací slabě vybavené domobrany třetího světa a výborně vycvičených žoldáků, vyzbrojených exotickými zbraněmi. Válka v pojetí bratrstva Nod odpovídá guerillové válce. Oblíbenou taktikou je bleskově zaútočit a pak se ztratit beze stopy. Smíšené jednotky špičkových vojáků a špatně vybavených bojovníků dokážou být mimořádně smrtící a jejich údery nepředvídatelné.

Scrinové

Živý důkaz toho, že lidstvo ve vesmíru není samo, přišel ve chvíli, kdy se na Zemi nečekaně objevily jednotky Scrinů a zaútočily. Na rozdíl od nás jim tiberium prospívá: lze říci, že jim nejenže neubližuje, ale má na ně přímo léčivé účinky.

Celkový počet Scrinů je neznámý a jejich technologie se zdá být o mnoho dokonalejší než naše. Nejzajímavější na ní je to, že jim zřejmě zajišťuje větší odolnost v našem zemském prostředí. O jejich záměrech toho mnoho nevíme, a proto je musíme pokládat za vážnou hrozbu, dokud nebudeme přesvědčeni o opaku.

Nové frakce

Ocelové drápy

Tato elitní nekonvenční bojová jednotka si během soupeření jednotlivých frakcí, které následovaly po vzniku bratrstva Nod, rychle vybojovala vůdčí postavení. Je známa svým nelítostným a efektivním přístupem k boji, zároveň se jí však daří zůstávat v utajení.

Ocelové drápy jsou ochotné akceptovat potenciálně nespolehlivé technologie výměnou za byť i dočasnou bojovou výhodu. Snaží se být pružnou bojovou jednotkou, jejíž vojáci jsou schopni porazit každého nepřítele – to si ovšem vyžaduje odpovídající investice.

ZOCOM

Většina vojáků nedokáže odolat silnému působení tiberia déle než několik týdnů, hrozí jim vážné fyzické i psychické újmy na zdraví. Existují však výjimky: muži a ženy, pro něž je život a boj v blízkosti nepřátelského prostředí vzrušujícím dobrodružstvím. Tito jednotlivci se rychle ocitli v řadách ZOCOM a většině z nich tento životní styl vyhovuje. Vojáci sil ZOCOM jsou tvrdí, ostřílení veteráni, schopní udržet pozici i proti tomu nejsilnějšímu útoku, na který následně odpoví stejně ničivě. Používají těžké protitiberiové brnění a experimentální vysoce účinné sonické zbraně. Jako nepřátelé jsou opravdu nebezpeční, málokdo by se s nimi chtěl utkat v červených zónách.

Černá ruka

Jen málokdo z těch, kdo se setkali s Černou rukou na bojišti, přežil. Jedná se o obávanou rychlou a agresivní jednotku s plamenomety, které využívají k „očistě" bezvěrců. Zřejmě nejzvláštnější je na Černé ruce to, že vzhledem ke svému hluboce náboženskému založení odmítá používat neviditelné jednotky a „bezduché stroje". Místo toho upřednostňuje používání živých a dobře viditelných lidí. Jedinou významnou výjimkou je jejich bojový mech, chrlící očistný plamen. Každý z nich je před bojem požehnán opatem Černé ruky.

Kaneovo znamení

Kaneovo znamení se snaží o rovnováhu mezi obratností a silou; útočí s obrovskou vervou a na rozdíl od bratrstva Nod nepoužívá taktiku náhlých výpadů s následným útěkem. Místo toho upřednostňuje drtivé nájezdy, díky nimž jsou jejich síly schopny zničit každý vojenský tábor. Tito bojoví kyborgové, srovnatelní s elitními jednotkami svých nepřátel, mají v oblibě jak těžké zbraně, tak přesně zacílené elektromagnetické výboje a tiberiové útoky. Vyznačují se rozvážnou taktikou a hrozivým zjevem.

Žnec–17

Silné náboženské přesvědčení příslušníků této sekty je připravilo o ovládání mysli druhých i letecké útoky. Žnec-17 ustupuje od tradičních útoků vesmírných jezdců Scrinů ve prospěch přímých pozemních útoků: své bojové síly upravuje působením tiberiových konverzních paprsků a střepinových zbraní. V čele takového útoku stojí vždy trojnožka Žence, obrovský útočný mech, proti němuž vypadá i anihilátor Scrinů jako trpaslík. Jde o typický přístup Žence upřednostňující sílu před promyšlenou taktikou.

Poutník–59

Poutník-59 je rychlý, hbitý a pružný. Místo brutální síly upřednostňuje sofistikovanější způsoby boje: výrazně využívá například teleportaci a schopnost ovládat mysl druhých. Útočí ze zálohy, používá zvědy a pasti, často i otroky, do nichž implantovali svůj zárodek. Ti pak poslouží jako návnada pro nalákání silnějších nepřátelských jednotek na dostřel géniů. Doktrína pružnosti neumožňuje Poutníkovi používat mohutné mimozemské generátory silových polí. Výrazně vyšší rychlost umožněná jejich moderní artikulační technologií však tento nedostatek vyrovnává.

Jednotky, stavby a energie

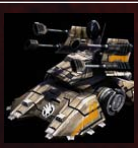
Command & Conquer 3 Kane's Wrath vám nabízí širokou škálu nových jednotek, budov a sil.

GDI

Jednotky GDI

Vozidla

Většina vozidel GDI se vyrábí ve Válečné továrně.



Katapult

Katapult patří mezi nejrychleji se pohybující jednotky na bojišti a je to přímo ideální zbraň proti nepřátelským letadlům.

Požadavky: Velitelské stanoviště
Schopnosti: Přivolat transport
Vylepšení: Wolframové střely

Drtič

Drtič je nejúčinnější při útocích proti budovám a pomalejším vozidlům, přičemž jediná střela z drtiče dokáže prorazit několik cílů.

Požadavky: Velitelské stanoviště
Schopnosti: Přivolat transport

M.A.R.V.

M.A.R.V. je největší vozidlo v bojovém arzenálu GDI. Jeho součástí je obrovské sonické dělo a dokáže těžit tiberium přímo na bojišti. Pěchota může M.A.R.V. natrvalo obsadit a vylepšit tak jeho schopnosti.

Požadavky: Rekultivační centrum
Schopnosti: Těžba tiberia, pěší posádka

Letecké síly

Většina letadel GDI se vyrábí na letišti.

Kladivový vrtulník

Kladivový vrtulník je nejvšestrannější vzdušná jednotka GDI, která se nemusí vracet na letiště kvůli doplnění munice.

Schopnosti: Pěší posádka

Vylepšení: Protipěchotní munice, keramický pancíř (pouze ZOCOM)

Budovy GDI

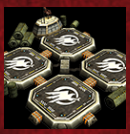
Výrobní budovy GDI

Obnovovací centrum

Obnovovací centrum používá vozidla GDI a staví vozy M.A.R.V.

Požadavky: Technologické centrum

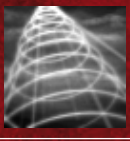
Podpůrné budovy GDI



Podpůrné bojové letiště
Opravuje a přezbrojuje stroje, nemůže však žádné stavět.
Požadavky: Letiště

Podpůrné schopnosti GDI

Sonické odpudivé pole
Rozmísťuje obranné sonické pole kolem budov a brání tomu, aby byly obsazeny nebo aby na ně někdo zaútočil pomocí výbušnin, a také rozšiřuje výzbroj.
Umožňuje: Velitelské stanoviště



Vzdušný úder nadzvukovým letectvem
Několik nadzvukových stíhaček zaútočí na nepřátelské letadlo ze vzduchu.
Umožňuje: Vesmírné řídicí středisko

Orbitální úder
Vystřeluje z vesmíru sérii vysoce ničivých střel, které ničí vozidla a budovy.
Umožňuje: Vesmírné řídicí středisko

Vylepšení GDI

Protipěchotní munice
Zvyšuje poškození všech zbraňových jednotek.
Ovlivněné jednotky: Oddíl střelců, obrněný transportér, kladivový vrtulník, strážní věž
Místo výzkumu: Velitelské stanoviště

Granáty s elektromagnetickým výbojem
Umožňuje granátníkům házet paralyzující granáty s elektromagnetickým výbojem.
Ovlivněná jednotka: Granátníci
Místo výzkumu: Zbrojnice
POZNÁMKA: Nejsou k dispozici pro Ocelové drápy.

Nosiče střel
Poskytuje letounům GDI další zbraňové nosiče, což jim umožňuje nést více střel.
Ovlivněná jednotka: Letouny Orca, letouny Firehawk
Místo výzkumu: Letiště
POZNÁMKA: Nejsou k dispozici pro ZOCOM.

Wolframové střely

Vylepšuje munici na úroveň wolframových střel a zvyšuje rozsah škod.

Ovlivněná jednotka: Katapult, protiletadlová věž

Místo výzkumu: Technologické centrum

Schopnosti GDI

Dočasně vyřadí z provozu všechny mechanické jednotky a budovy v dosahu působnosti.

Ovlivněná jednotka: Granátníci

Požadavky: Vylepšení granátů s elektromagnetickými výboji

POZNÁMKA: Nejsou k dispozici pro Ocelové drápy.

Ocelové drápy

Jednotky Ocelových drápů

Pěchota

Výcvik všech jednotek pěchoty Ocelových drápů probíhá v kasárnách.

Bojový technik

Bojový technik se svou spolehlivou pistolí je velmi užitečný při likvidaci nepřátelských techniků.

Schopnosti: Přivolat transport, pistole

Vozidla

Většina vozidel Ocelových drápů se vyrábí ve Válečné továrně nebo v rekultivačním centru.

Rosomák

Rosomák je dokonalá průzkumná jednotka: je dostatečně rychlý na to, aby si udržel náskok, a přitom umí pobrat dost zbraní a munice k tomu, aby se dokázal sám dostat z jakýchkoliv neočekávaných obtíží.

Vylepšení: Protipěchotní munice

Schopnosti: Přivolat transport

Titán

Titán je pomalejší, ale robustnější než standardní tank GDI Predátor. Jedná se tak o účinnou bojovou jednotku, která dokáže ničit ostatní vozidla.

Vylepšení: Pulzní děla, adaptivní výzbroj

Těžký kombajn

Těžký kombajn je vybaven plošinou pro pěchotu a lze jej upravit tak, aby bojoval proti hrozbě, která se právě jeví jako nejnaléhavější.

Schopnosti: Pěší posádka, přivolat transport

Mobiní opravárenský transportér

Vedle standardních funkcí obrněného transportéru má mobilní opravárenský transportéru místo kulometu schopnost opravovat vozidla v okolí.

Schopnosti: Oprava vozidel, pěší posádka

Behemoth

Behemotha lze do značné míry přizpůsobit individuálním potřebám, poskytuje dělostřeleckou podporu na velkou vzdálenost a dokáže rovněž pojmout pěší posádku.

Schopnosti: Pěší posádka

Podpůrné schopnosti Ocelových drápů

Akcelerátor pulzního děla

Akcelerátor pulzního děla zvyšuje rychlost střelby vozidel vybavených pulzním dělem, ale při zapnutém akcelerátoru tyto jednotky rovněž poškozuje.

Umožňuje: Technologické centrum

Vylepšení Ocelových drápů

Adaptivní výzbroj

Nákupem vylepšení adaptivní výzbroje mohou jednotky aktivovat své schopnosti na bojišti.

Ovlivněné jednotky: Titán, tank Mammoth
Místo výzkumu: Technologické centrum

Pulzní děla

Technologie magneticky urychlovaných zbraní GDI nabízí mnoho výhod oproti klasickým balistickým zbraním. Tou hlavní je vysoce účinná palebná síla.

Ovlivněné jednotky: Titán, tank Mammoth, strážné dělo, bitevní plošina
Místo výzkumu: Technologické centrum

Schopnosti Ocelových drápů

Adaptivní výzbroj

Adaptivní výzbroj zpevňuje brnění a zajišťuje ochranu proti elektromagnetickým výbojům, zároveň však snižuje palebnou kadenci.

Ovlivněné jednotky: Titán, tank Mammoth
Požadavky: Vylepšení adaptivní výzbroje

ZOCOM

Jednotky ZOCOM

Pěchota

Výcvik všech jednotek pěchoty ZOCOM probíhá v kasárnách.

Ozbrojený nájezdník

Ozbrojení nájezdníci útočí sonickými granáty se širokým rozptylem a náramennými protileteckými raketami a mají k dispozici všechny výhody, které nabízí výzbroj červených zón.

Schopnosti: Tryskové skoky, přivolat transport, detekce neviditelnosti

Vozidla

Většina vozidel GDI se vyrábí ve Válečné továrně.

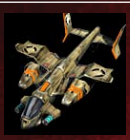
Zónový drtič

Zónový drtič může používat extra silný paprsek s obzvláště ničivým účinkem, na krátkou chvíli je pak ale vyřazen z provozu.

Schopnosti: Přetěžovací paprsek

Letecké síly

Letadla ZOCOM se vyrábí na letišti.



ZOCOM Orca

ZOCOM Orca vybavená sonickými granáty s širokým rozptylem je účinná při útoku proti vozidlům a budovám.

Vylepšení: Sonické dělo

Podpůrné schopnosti ZOCOM

Výsadek obrněných nájezdníků

Vysadí několik veteránských jednotek obrněných nájezdníků kdekoliv na bojišti.

Umožňuje: Vesmírné řídicí středisko

Vylepšení ZOCOM

Tiberiové polní kombinézy

Zlepšuje pevnost výzbroje a úspěšnost zásahů, snižuje poškození způsobené tiberiovými útoky a zajišťuje ochranu proti škodám způsobeným tiberiem.

Ovlivněné jednotky: Střelci, raketometčíci, granátníci
Místo výzkumu: Zbrojnice

Keramický pancíř

Zpevňuje pancíř a zvyšuje úspěšnost zásahů letounu GDI.

Ovlivněné jednotky: ZOCOM Orca, kladivoun, letoun Firehawk

Místo výzkumu: Letiště

Bratrstvo Nod

Jednotky bratrstva Nod

Vozidla bratrstva Nod

Většina vozidel bratrstva Nod se vyrábí ve Válečné továrně nebo v zařízení na výrobu spasitele.

Počtář

Počtář zajišťuje ochranu pěchoty na celém bojišti. Poté, co pěchota utrpí na bojišti velké ztráty, může vojáky manuálně nebo automaticky stáhnout do bunkru.

Vylepšení: Radlice

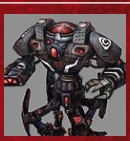
Schopnosti: Pěší posádka, stáhnout do bunkru

Přízrak

Spektrální dělostřelecký tank bratrstva Nod představuje z vývojového hlediska poslední konstrukční novinku dělostřelecké guerillové války.

Schopnosti: Signál dělostřelectvu, přivolat transport

POZNÁMKA: Není neviditelný před Černou rukou



Spasitel

Obrovský bojový mech vybavený náramenními plošinami pro pěchotu, obeliskovým trojdílným laserem a „generátorem hněvu". V režimu Dobývání světa zvýší útočné jednotky s použitím spasitele nepokoje v nedalekých městech.

Schopnosti: Generátor hněvu

Vylepšení: Pěší posádka

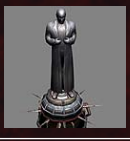
Budovy bratrstva Nod

Výrobní budovy bratrstva Nod

Zařízení na výrobu spasitele

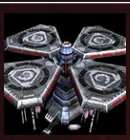
Obrovská pyramida dostatečně velká na to, aby unesla lešení, které je nutné k výrobě spasitele. Toto zařízení může rovněž zdvojnásobit svoji kapacitu a fungovat jako Válečná továrna na výrobu standardních vozidel.

Podpůrné budovy bratrstva Nod



Kaneův hlas

Tato socha přináší poselství samotného proroka a povzbudí tak jednotky v okolí, aby bojovaly s maximálním vynaložením sil, čímž se zvýší palebná kadence a zlepší výzbroj.



Podpůrné bojové letiště

Tyto menší letecké plošiny jsou vhodné k přezbrojení a opravě letadel, nemohou však vytvářet jednotky jako např. kontrolní věž.

POZNÁMKA: Není k dispozici pro Černou ruku.

Podpůrné schopnosti bratrstva Nod

Laserové oplocení

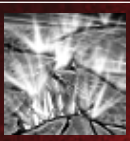
Toto oplocení ochrání stavbu před tím, aby ji obsadili technici nebo před útokem s použitím výbušnin, a zároveň zesiluje pancíř.

Umožňuje: Operační středisko

Vykoupení

Radikálové věří, že nikdy neumřou, a tak padnou-li v boji v blízkosti této energie, jsou oživeni jako probuzení kyborgové.

Umožňuje: Operační středisko



Odpálení tiberiové žíly

Bratrstvo Nod díky výzkumu tiberia zjistilo, jak proměnit tiberium ve zbraň přímo v samotném ložisku.

Umožňuje: Továrna na likvidaci tiberia

Vylepšení bratrstva Nod

Čtvrté věže

Zakoupením tohoto vylepšení přidáte ke všem obranným jednotkám další věž.

Ovlivněné budovy: Drticí obranná věž, laserová věž, věž s raketami země-vzduch

Místo výzkumu: Operační středisko

Rušicí plošiny

Toto vylepšení umožní bombardérům Vertigo házet maskovací plošiny.

Ovlivněné jednotky: bombardér Vertigo

Místo výzkumu: Kontrolní věž

Střely s tiberiovou hlavicí

Infuzní hlavice s nestálým krystalem způsobují výrazně vyšší škody než standardní rakety.

Ovlivněné jednotky: Věže s raketami země-vzduch, neviditelné tanky, kudlanka (pouze Černá ruka)
Místo výzkumu: Technologická laboratoř

Schopnosti bratrstva Nod

Rušicí plošiny

Tyto plošiny zamaskují po shození z bombardérů Vertigo všechny jednotky v oblasti.

Ovlivněné jednotky: bombardér Vertigo
Požadavky: Vylepšení rušicích plošin

Dát signál dělostřelectvu

Stíny mohou ve spolupráci se spektrálním dělostřelectvem dát signál k dálkovému ostřelování.

Ovlivněná jednotka: Stíny

Signál k bombardování

S využitím signálu Stínů může spektrální dělo bombardovat cíle v blízkosti signálu z kteréhokoliv místa na mapě.

Ovlivněná jednotka: Spektrální dělo

Použít počtáře

Počtář se může stáhnout do bunkru pouze jednou, čímž poskytne pěším jednotkám možnost vystřelit a získat další pozici pro posádku.

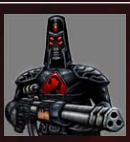
Ovlivněná jednotka: Počtář

Černá ruka

Jednotky Černé ruky

Pěchota

Všechny pěší jednotky Černé ruky byly vyškoleny v Ruce bratrstva Nod.



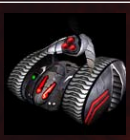
zpovědník Cabal

Zpovědník Cabal, vyzbrojený kulomety a psychotropními halucinogenními granáty, zvyšuje rovněž bojovou efektivnost blízkých jednotek.

Vylepšení: Černí stoupenci, paprsky nabitých částic
Schopnosti: Halucinogenní granáty

Vozidla Černé ruky

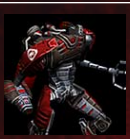
Většina vozidel bratrstva Nod se vyrábí ve Válečné továrně nebo v zařízení na výrobu spasitele.



Kudlanka

Marcion se obával toho, že GDI má technicky vyspělejší letadla, a proto požadoval speciální protiletadlové ozbrojené vozidlo. Kudlanka je vybavena dávkou střel země-vzduch.

Vylepšení: Střely s tiberiovou hlavicí



Čistič

Čistič, předchůdce Avatara, je vybaven plamenometem a laserem, čímž rovněž zvyšuje bojovou účinnost okolních jednotek.

Vylepšení: Očistný plamen

Podpůrné schopnosti Černé ruky

Snímání energetických stop

Při vyhledávání nepřátelských zdrojů energie odhalí všechny elektrárny na mapě.

Umožňuje: Operační středisko

Falešný chrám bratrstva Nod

Tento falešný chrám oklame nepřítele a vyláká jej do otevřených prostor. Dokáže oklamat každého s výjimkou nejvěrnějších stoupenců bratrstva Nod.

Umožňuje: Technologické centrum

Vylepšení Černé ruky

Černí stoupenci

S tímto vylepšením povedou plamenometné jednotky Černé ruky do boje příslušníky pěších jednotek.

Umožňuje: Tajná svatyně

Očistný plamen

Tento sálající modrý plamen způsobuje vážné škody na pěchotě i budovách nepřítele.

Ovlivněné jednotky: Černá ruka, plamenometný tank, čistič
Místo výzkumu: Tajná svatyně

Paprsky nabitých částic

Zelený laser s možností okamžité střelby a paprsky, které dokáží rychle zlikvidovat jednotky pěchoty.

Ovlivněné jednotky: Zpovědník Cabal, drticí obranné věže
Místo výzkumu: Technologické centrum

Schopnosti Černé ruky

Halucinogenní granáty

Tyto granáty jsou naplněny chemickým plynem, který působí na nepřátelské vojáky tak, že začnou střílet po sobě navzájem.

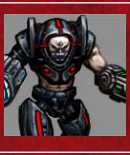
Ovlivněné jednotky: Zpovědník Cabal

Kaneovo znamení

Jednotky Kaneova znamení

Pěchota

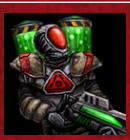
Všechny pěší jednotky Kaneova znamení jsou školeny prostřednictvím Ruky bratrstva Nod.



Probuzení

Tito kybernetičtí válečníci bez jakýchkoliv emocí používají ruční zbraně pro přímou střelbu a vysoce účinný emitor elektromagnetického výboje a vyvolávají ve svých nepřátelích bezbřehou paniku.

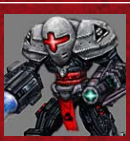
Schopnosti: Elektromagnetický výboj, přivolat transport



Tiberiový voják

Probíhající experimenty bratrstva Nod s tekutým tiberiem konečně začaly nést ovoce ve formě přenosných polních zbraní.

Schopnosti: Zpomalení vozidel, přivolat transport
Vylepšení: Kybernetické nohy



Osvícení

Tito bílí pokovovaní kyborgové střílí na své cíle paprsky částic, které dokážou rychle proniknout do zacílené jednotky.

Schopnosti: Elektromagnetický výboj, přivolat transport
Vylepšení: Paprsky supernabitých částic, kybernetické nohy

Podpůrné schopnosti Kaneova znamení

Magnetické miny
Tyto magnetické miny se připevní k vozidlům a zničí přímo jejich trup, čímž způsobí dlouhodobé škody.
Umožňuje: Operační středisko

Vylepšení Kaneova znamení

Kybernetické nohy
Kybernetické nohy v sobě spojují přednosti masa a kovu a díky tomu zvyšují rychlost pohybu ovlivněných jednotek.
Ovlivněné jednotky: Sabotér, tiberioví vojáci, osvícení
Umožňuje: Tajná svatyně

Paprsky supernabitých částic
Jednotky, které mají tyto doběla rozpálené paprsky k dispozici, jsou díky nim schopny své cíle doslova rozpustit.
Ovlivněné jednotky: Letouny Venom, střepinové věže, osvícení
Místo výzkumu: Technologické centrum

Schopnosti Kaneova znamení

Elektromagnetický výboj
Tato silná schopnost dokáže dočasně vyřadit z provozu nepřátelská vozidla a budovy.
Ovlivněné jednotky: Probuzení, osvícení

Scrinové

Jednotky Scrinů

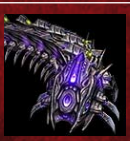
Pěchota Scrinů

Všechny pěší jednotky Scrinů jsou transportovány přes portál.

Pustošitel
Nejrychlejší jednotka pěchoty ve hře, která dokáže provést přesné a nečekané útoky proti kombajnům a základnám, po nichž rychle zmizí.
Požadavky: Neuronové centrum, stázová komora
Schopnosti: Zážeh tiberia

Vozidla Scrinů

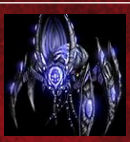
Všechna vozidla Scrinů jsou transportována přes warpovou kouli.



Mechonoh

Monstrum složené z více článků, které může ze svého vlastního těla nechat vyrůstat další články, z nichž každý je vybaven vlastní formou ničivých zbraní.

Požadavky: Vývojové centrum
Schopnosti: Přidat zbraňové segmenty



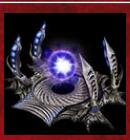
Hexapod likvidátora

Hexapod likvidátora je mobilní systém na recyklaci živé hmoty, který získává zdroje za nepřátelské jednotky zničené v jeho dosahu. Likvidátor může být trvale obsazen pěší posádkou, čímž se zlepší jeho schopnosti.

Požadavky: Warpová propast
Schopnosti: Pěší posádka, teleportovat likvidátora

Budovy Scrinů

Výrobní budovy Scrinů



Warpová propast

Rozmísťuje vozidla Scrinů a hexapod likvidátora.

Podpůrné schopnosti Scrinů

Zamoření tiberiem

Přivolá tiberiový úl, který nakazí tiberiové pole, jež časem poškodí všechny jednotky v jeho dosahu.

Umožňuje: Neuronové centrum

Semeno ichoru

V cílové oblasti vytvoří miniaturní tiberiové pole.

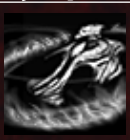
Umožňuje: Neuronové centrum

Hněv Nejvyššího

Do cílové oblasti metá ničivé asteroidy nasycené tiberiem, které způsobují velmi rozsáhlé škody.

Umožňuje: Vysílač signálu

Vylepšení Scrinů

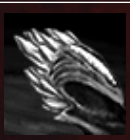


Ztenčená silová pole

Absorbuje část škod a jeden elektromagnetický výboj.

Místo výzkumu: Neuronové centrum
Ovlivněné jednotky: bitevní mechy, slídiči, střepinové mechy (pouze Žnec-17)

POZNÁMKA: Nejsou k dispozici pro Poutníka-59.



Vrhače střepin

Nahrazuje plasmové disky účinnými tiberiovými střepinami, které způsobují korozi a zvyšují rozsah poškození zbraní.

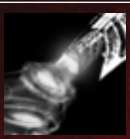
Místo výzkumu: Vývojové centrum
Ovlivněné jednotky: Slídiči, fotonová děla, plazmový disk, vrhače

Schopnosti Scrinů

Zážeh tiberia

Při výbuchu tiberia obsaženého v rafinerii nebo v kombajnu způsobuje nesmírně rozsáhlé škody.

Ovlivněná jednotka: Pustošitel



Přidat zbraňový segment

Mechonoh zplodí dodatečný zbraňový segment, z něhož lze vytvořit osm dalších.

Ovlivněná jednotka: Mechonoh

Žnec-17

Jednotky Žence–17

Vozidla Žence–17

Všechna vozidla Žence–17 jsou transportována prostřednictvím warpové koule nebo warpové propasti.

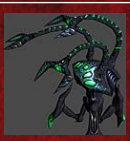
Střepinový mech

Díky vystřelování nebezpečných tiberiových střepin se střepinový mech řadí mezi nejsilnější protipěchotní a letecké jednotky.

Vylepšení: Modré střepiny, ztenčená silová pole

Pancéřovaný kombajn

Pancéřovaný kombajn, který je chráněn silovým polem, dokáže odolat větším škodám než standardní kombajn Scrinů.



Trojnožka Žence

Trojnožka Žence využívá tiberiový transformační paprsek, s jehož pomocí útočí zeleným laserem, který dokáže proniknout i tím nejtvrdším pancířem.

Požadavky: Vývojové centrum
Schopnosti: Transformační paprsek
Vylepšení: Generátor silového pole, konverzní zásoby

Budovy Žence–17

Podpůrné budovy Žence–17

Stimulátor růstu

Když se stimulátor růstu umístí doprostřed tiberiového pole, zvyšuje regeneraci tiberia a poskytuje soustavný růst dodatečných zdrojů.

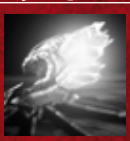
Podpůrné schopnosti Žence–17

Zásah úderníků

Vysadí na cílovém místě několik veteránských jednotek úderníků.

Umožňuje: Vysílač signálu

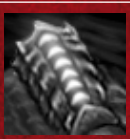
Vylepšení Žence–17



Modré střepiny

Zvyšuje rozsah škod, které způsobují jednotky vybavené tiberiovými střepinami.

Místo výzkumu: Vývojové centrum
Ovlivněné jednotky: Slídiči, střepinové mechy, pustošitelé



Konverzní zásoby

Zvyšuje úložnou kapacitu transformačního paprsku, čímž umožňuje větší počet střel zeleným laserem.

Místo výzkumu: Vývojové centrum
Ovlivněná jednotka: Tanky Devourer, trojnožky Žence

Poutník–59

Jednotky Poutníka–59

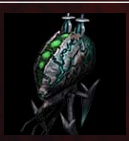
Pěchota Poutníka–59

Všechny pěší jednotky Poutníka-59 jsou transportovány branou.

Kultisté

Kultisté nebývají obvykle ozbrojeni; na nepřátelské jednotky útočí tím, že ovládnou jejich mysl a obrátí je proti jejich stvořiteli.

Schopnosti: Ovládání mysli



Génius

Génius je vybaven teleportem a dokáže se teleportovat na okraj nepřátelského tábora, ovládnout celou armádu a vyvolat vzpouru, aniž by na sebe přilákal pozornost.

Schopnosti: Teleportace spojenců, teleportace, ovládání mysli, plošné ovládání mysli

Podpůrné schopnosti Poutníka–59

Dočasná červí díra

Výrazně omezuje palebnou kadenci a rychlost všech jednotek v cílové oblasti.

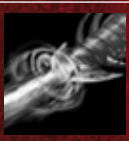
Umožňuje: Vývojové centrum

Vylepšení Poutníka–59

Vyspělé artikulátory

Zvyšuje rychlost pohybu pěších jednotek.

Místo výzkumu: Stázová komora
Ovlivněná jednotka: Dezintegrátory, asimilátory, nájezdníci, pustošitelé a kultisté



Motory poutníků

Vybavuje devastátory a meziplanetární útočné transportéry s trvalým zvýšením rychlosti.

Místo výzkumu: Vývojové centrum
Ovlivněná jednotka: Devastátory, meziplanetární útočné transportéry

Dobývání světa

Dobývání světa je strategická hra, v níž jde o kontrolu nad územím a o světovou válku, která se odehrává na Zemi zamořené tiberiem v roce 2047. Hráči si mohou vybrat jednu ze tří hlavních frakcí, s nimiž budou hrát, a jejichž součástí jsou rovněž frakce. Každá hra však musí mít vždycky tři hráče se základními frakcemi, které zastupuje buď hráč, nebo počítačoví protivníci. Vaším cílem je odstranit z mapy ostatní hráče nebo dosáhnout alternativních podmínek vítězství vaší frakce.

Pro zahájení režimu Dobývání světa klepněte na Dobývání světa v hlavní nabídce a potom klepněte na možnost Nové dobývání světa. Pokud hrajete režim nové Dobývání světa poprvé, zahrajte si výukový program, kde se seznámíte s pravidly a s uživatelským rozhraním.

Nastavení režimu Dobývání světa

Z obrazovky nastavení režimu Dobývání světa si můžete vybrat frakci, se kterou byste chtěli hrát, i náročnost a osobnosti svých počítačových protivníků. Pro výběr frakce klepněte na rozbalovací nabídce v postranním sloupci a zvolte si svoji frakci.

Vyberte si náročnost umělé inteligence v rozevírací nabídce a také jejich osobnost ve sloupci osobnost umělé inteligence. S rostoucí složitostí počítače získávají více zdrojů na strategické úrovni a v bitvách v reálném čase jsou stále chytřejší a rychlejší.

Až budete hotovi s nastavením, klepněte na tlačítko HRÁT.

Herní obrazovka Dobývání světa

Základy Dobývání světa

Každý hráč začíná hru se čtyřmi základnami umístěnými na celém světě a každá frakce je označena barvou domu na mapě světa.

- GDI – zlatá
- Bratrstvo Nod – červená
- Scrinové – fialová

Základny

Základny tvoří základ vaší armády a na mapě světa jsou označeny obrázkem montážní haly. Zvolte si svoji základnu klepnutím na obrázek. Obsah základny se zobrazí na postranní liště na pravé straně obrazovky. Podrobné údaje o schopnostech základny naleznete v uvedené kapitole Schopnosti základny ***na str. 32***.

Útočné jednotky

Útočné jednotky se skládají z jednotek, které se mohou volně pohybovat po celém světě. Na mapě světa jsou útočné jednotky označeny ikonou v podobě diamantu a mají stejnou barvu jako základní frakce. Klepnutím levým tlačítkem na diamant vyberte útočnou jednotku. Obsah útočné jednotky se zobrazí na postranní liště na pravé straně obrazovky. Útočné jednotky se rekrutují ze základen. Podrobné údaje o schopnostech útočné jednotky naleznete v níže uvedené kapitole Schopnosti útočné jednotky.

Sféry vlivu

Sféry vlivu jsou u všech základen a útočných jednotek vyznačeny velkým kruhem, který je nakreslen kolem nich. Sféra vlivu určuje, co budou vaše základny a útočné jednotky ve světě ovlivňovat, a také to, do jaké vzdálenosti mohou útočné jednotky se základnami spolupracovat. Kruh kolem útočných jednotek rovněž vyznačuje jejich akční rádius.

Zdroje

Vaše zdroje jsou zobrazeny pod minimapou v pravém horním rohu uživatelského rozhraní. Zdroje se používají k vylepšení základen, pro nábor útočných jednotek, rozložení podpůrných schopností atd. Na začátku každého kola získají hráči dodatečné zdroje z tiberia a z měst.

Tiberium

V roce 2047 zahalilo Zemi tiberium – prvek mající podobu zelené látky pokrývající mapu světa. Tiberium ve sféře vlivu vaší základny se bude těžit každé kolo a bude tak přispívat ke zvýšení vašich zdrojů. Čím silněji vrstva tiberia vypadá na mapě světa, tím více zdrojů se podaří z dané oblasti vytěžit. S pokračující těžbou tiberia se každé kolo snižuje hodnota těchto oblastí, chcete-li si tedy udržet stabilní příjem, musíte expandovat do nových oblastí.

Města

Města jsou na mapě světa vyznačena malými čtyřúhelníky a mají dva hlavní atributy – počet obyvatel a nepokoje. Počet obyvatel je vyznačen počtem bílých rámečků kolem města, přičemž rozpětí sahá od měst bez rámečků (velmi nízký počet obyvatel) až po plný rámeček (vysoký počet obyvatel). Nepokoje jsou vyznačeny barvou města, která se pohybuje na škále od modré (téměř žádné nepokoje) až po červenou (celé město je zachváceno nepokoji).

Města ve sféře vlivu určité základny jsou pod kontrolou této základny. Každá frakce ovlivňuje města pod kontrolou různými způsoby a rovněž získává z těchto měst každé kolo dodatečné zdroje.

Základny GDI	• Zvyšují počet obyvatel a snižují míru nepokojů • Čím vyšší je počet obyvatel, tím více zdrojů GDI získá
Základny bratrstva Nod	• Zvyšují míru nepokojů • Čím vyšší je míra nepokojů, tím více zdrojů bratrstvo Nod získá
Základny Scrinů	• Snižují počet obyvatel • Síly Scrinů získají zdroje pokaždé, když dojde ke snížení počtu obyvatel

Strategické budovy

Strategické budovy si můžete zakoupit na základnách třetí úrovně tím, že klepnete levým tlačítkem na tlačítko Postavit strategickou budovu na liště povelů. Strategické budovy aktivují nové podpůrné schopnosti a mohou rovněž přispět k získání nové technologie, jako jsou epické jednotky.

POZNÁMKA: Strategická budova brána Scrinů je potřebná pro alternativní podmínky vítězství.

Epické jednotky

Každá frakce má zvláštní jednotku označovanou jako epická jednotka. Patří mezi ně vozidlo M.A.R.V., spasitel bratrstva Nod a likvidátor Scrinů. Další informace najdete v oddílu Jednotky ***na str. 14***. Tyto jednotky mohou být součástí jakékoliv útočné jednotky, ale základna bude pro jejich nábor potřebovat speciální strategickou budovu. Mezi ně patří rekultivační centum GDI, zařízení na výrobu spasitele bratrstva Nod a warpová propast Scrinů. Po vybudování těchto strategických budov budou k dispozici útočné jednotky s epickými jednotkami.

Podpůrné schopnosti

Podpůrné schopnosti jsou stejně jako v taktické hře speciální zbraně, které můžete využít pro získání strategické výhody. Přístup k podpůrným schopnostem lze získat zvýšením úrovně základen nebo výstavbou strategických budov Když získáte podpůrné schopnosti, budou zobrazeny na levé straně obrazovky. Použití většiny podpůrných schopností vyžaduje určité zdroje, přičemž v daný moment může být používána vždy jen jedna podpůrná schopnost. Další informace o podpůrných schopnostech naleznete ***na str. 15***.

Schopnosti základny

Základny mohou provádět následující operace prostřednictvím lišty povelů na spodní části obrazovky:

Nábor útočných jednotek	Toto tlačítko vám umožní provádět nábor útočných jednotek složený z vašich oblíbených jednotek. Další informace o náboru útočných jednotek naleznete na ***stránce 30***.
Vylepšit úroveň základny	Základny lze vylepšovat od úrovně 1 do úrovně 3. S tím, jak základna získává nové úrovně, se zvyšuje její sféra vlivu a otevírá se přístup k novým podpůrným schopnostem a technologii jednotky.
Postavit strategickou budovu	Základny třetí úrovně mohou stavět strategické budovy, které mohou získávat přístup k novým podpůrným schopnostem nebo povedou ke speciálním jednotkám či podmínkám vítězství. Další informace o strategických budovách naleznete na ***stránce 31***.
Vylepšit obranu základny	Základny lze vylepšovat pomocí dodatečných obranných zbraní. Tím se základna posílí jak v automatickém režimu, tak v bitvách v reálném čase.
Vylepšit sílu základny	Základny lze vylepšit pomocí dodatečných elektráren. Tím se základna posílí jak v automatickém režimu, tak v bitvách v reálném čase.
Opravit základnu	Základny, které byly v bitvě poškozeny, lze opravit tak, aby opět plně plnily svůj účel.

Útočné jednotky

Útočné jednotky se skládají z různých jednotek od malých průzkumných skupin až po vojenské oddíly s ničivými účinky. Útočné jednotky jsou na mapě světa označeny symbolem diamantu a mohou provádět následující operace:

Přesun	Pro vydání rozkazu k přesunu klepněte pravým tlačítkem na mapu světa. Akční rádius útočné jednotky je označen sférou vlivu kolem ní. Pokud vydáte rozkaz k přesunu mimo tento rádius bude mít vaše cesta dílčích cílů několik značek a před dosažením vašeho cíle bude několikrát zatáčet.
Útočit	Pro vydání příkazu k útoku klepněte pravým tlačítkem na nepřátelskou útočnou jednotku nebo základnu. Rozkazy k útoku se řídí stejnými pravidly dílčích cílů jako Rozkazy k přesunu.
Postavit základnu	Útočné jednotky s MKV nebo sondážní lodí mohou postavit novou základnu. Pro postavení základny klepněte levým tlačítkem na ikonu postavit základnu na liště povelů. Potom umístěte novou základnu klepnutím levým tlačítkem na světlý obrázek základny v bezprostředním akčním rádiu útočné jednotky. Základna bude dokončena na začátku dalšího kola – zároveň bude ze hry vyřazeno MKV nebo sondážní loď.
Vylepšit útočnou jednotku	Když se útočná jednotka nachází ve sféře vlivu základny třetí úrovně, může sama sebe vylepšit. Tím útočná jednotka získá všechna dostupná vylepšení pro příslušné jednotky.

Transport	Transportní přesun umožňuje útočné jednotce přesouvat se na velké vzdálenosti na celém světě. Klepnutím levým tlačítkem na tlačítko Transport (je-li k dispozici) se zobrazí všechny platné destinace na celém světě.
Přístavní přesun (pouze GDI a bratrstvo Nod)	Umožňuje útočné jednotce přesouvat se mezi dvěma přístavy na světě. Přístavy jsou označeny jako město s ikonou kotvy. Chcete-li zahájit přístavní přesun, musí se útočná jednotka nacházet vedle přístavu.
Vzdušný přesun	Umožňuje útočné jednotce přesouvat se mezi základnami druhé a třetí úrovně. Pro zahájení vzdušného přesunu je nutné, aby se útočná jednotka nacházela ve sféře vlivu základny druhé nebo třetí úrovně.
Přesun mezi červími děrami	Umožňuje útočné jednotce přesun mezi dvěma červími děrami. Chcete-li zahájit přesun mezi červími děrami, musí se útočná jednotka nacházet v blízkosti červí díry. Červí díry vznikají prostřednictvím podpůrné schopnosti červí díry Scrinů.
Agresivní postavení	Zvolením této ikony postavíte útočnou jednotku do agresivního postavení. Útočná jednotka se potom automaticky zapojí do bojů a zahájí útok na nepřátelskou útočnou jednotku nebo základnu v její sféře vlivu.
Opravit útočnou jednotku	Pomocí této schopnosti lze opravit všechny poškozené útočné jednotky a vyměnit všechny chybějící jednotky. Pro opravu útočných jednotek je nutné, aby byly přítomny ve sféře vlivu základny.

Nábor útočných jednotek

Útočné jednotky se rekrutují ze základen. Každá útočná jednotka má na základě jednotek, které obsahuje, požadované náklady na zdroje a úroveň. Například obyčejná útočná jednotka složená ze základní pěchoty bude levnější a lze ji vybudovat i na základně první úrovně. Útočná jednotka složená z tanků Mammoth a letounů Firehawk bude dražší a lze ji vybudovat pouze na základně třetí úrovně.

Obrazovka nábor útočné jednotky vám umožňuje vybrat si útočnou jednotku, kterou byste si chtěli koupit. Útočné jednotky, které si nelze koupit, jsou označené šedivou barvou a blikající červený symbol označuje, jaký předpoklad u nich chybí.

POZNÁMKA: Podrobné údaje o vlastních útočných jednotkách naleznete v kapitole Vytváření vlastních útočných jednotek na ***stránce 35***.

Fáze hraní hry

Hraní hry v režimu Dobývání světa je rozděleno do tří specifických fází. Fáze akce vám umožňuje dávat rozkazy základnám a útočným jednotkám včetně rozkazů k přesunu a k útoku a čekání na podpůrné schopnosti. Fáze schopností nastane tehdy, když jsou všechny podpůrné schopnosti, na něž se čeká, vykonány, a po nichž následují rozkazy k přesunu útočných jednotek. Během fáze bitvy probíhají a vyhodnocují se všechny bitvy. Po skončení všech bitev hra automaticky přejde do dalšího kola, přičemž v této fázi jsou vykonány všechny rozkazy k výstavbě z předchozího kola a jsou získány nové zdroje.

Bitva

Když se na mapě světa střetnou nepřátelské útočné jednotky nebo základny, dojde k bitvě. Bitvy jsou označeny žlutým čtvercem, který je zobrazen kolem účastníků bitvy, a lze jej snadno nalézt klepnutím na nitkovou ikonu na liště povelů ve fázi bitvy. Bitvu můžete aktivovat klepnutím levým tlačítkem uvnitř žlutého čtverce na mapě světa.

Zahájení bitvy

Obrazovka zahájení bitvy ukazuje, jaké síly má ve svém arzenálu hráč a jaké počítačová umělá inteligence. Za útočné jednotky se zobrazí obrázky jednotek a za základny se zobrazí obrázky budov. Bitvy lze hrát buď v reálném čase nebo v automatickém režimu.

Automatický režim

Bitvy lze vybojovat automaticky klepnutím na tlačítko automatického režimu v dolní části obrazovky zahájení bitvy. V automatickém režimu proběhne bitva automaticky na úrovni světa, přičemž o vítězi se rozhodne na základě výpočtu síly každé armády.

Reálný čas

Pokud chcete hrát bitvy v reálném čase, klepněte na tlačítko reálný čas ve spodní části spouštěcí obrazovky. Bitvy v reálném čase se objevují v taktické hře, kde má každá strana pod kontrolou jednotky zobrazené na spouštěcí obrazovce. Útočné jednotky s MKV nebo stavebními platformami mohou stavět základny rovněž v taktické hře. Bitvy v reálném čase končí, když jedna ze stran ztratí všechny své jednotky a budovy. Vítěz se nemůže nikdy vrátit do strategické vrstvy s více silami, než kolik si jich přinesl, ale ztráty v bitvě v reálném čase se přenášejí zpět do strategické úrovně.

POZNÁMKA: Počítačová umělá inteligence je náročnější v real-timových bitvách s tím, jak se zvyšuje složitost nastavení.

Podmínky vítězství

Vojenské vítězství	Všechny strany mohou dosáhnout vítězství ve hře tím, že zničí všechny základny ostatních frakcí
Alternativní podmínky vítězství	Alternativní postup vítězství každé frakce se zobrazí na ukazatelích globálních podmínek, které se nacházejí pod minimapou. Ukazatelé se zaplní vždy, když se některá frakce přiblíží k dosažení podmínek vítězství.
GDI	• Získá 33 % pozemků pod sféru vlivu • Svou sféru vlivu si můžete rozšířit tím, že si postavíte další základny, a rovněž zvýšením jejich úrovně
Bratrstvo Nod	• Vyvolá ve 24 městech nepokoje nejvyššího rozsahu (červená barva) • Zvyšte nepokoje získáním měst do sféry vlivu vaší základny.
Scrinové	• Postavit 9 bran • Postavte brány na základnách třetí úrovně prostřednictvím nabídky strategické budovy

Vytváření vlastních útočných jednotek

Hráči si mohou vytvářet své vlastní útočné jednotky, které potom mohou použít v režimu Dobývání světa. Pro vytvoření nové vlastní útočné jednotky klepněte na REŽIM DOBÝVÁNÍ SVĚTA v hlavní nabídce a potom zvolte možnost ÚTOČNÉ JEDNOTKY. Můžete rovněž klepnout na volbu VYTVOŘIT VLASTNÍ z obrazovky Nábor útočné jednotky během režimu Dobývání světa.

Pro vytvoření nové útočné jednotky:

1. Klepněte na REŽIM DOBÝVÁNÍ SVĚTA v hlavní nabídce a potom zvolte možnost ÚTOČNÉ JEDNOTKY
   a.) Potom klepněte na volbu VYTVOŘIT v otevřeném dialogovém okénku.
2. Můžete rovněž klepnout na volbu VYTVOŘIT VLASTNÍ z obrazovky Nábor útočné jednotky během režimu Dobývání světa.
3. Klepnutím na loga si můžete vybrat tu frakci útočných jednotek, o kterou máte zájem.
   a.) **POZNÁMKA:** Pokud zadáte proces přímo z obrazovky nábor útočných jednotek, budete mít k dispozici pouze loga týkající se aktuální frakce Dobývání světa.
4. Na obrazovce nastavení klepněte dvakrát levým tlačítkem na jméno jednotky, kterou byste chtěli přidat. Chcete-li některou jednotku odstranit, klepněte na ni dvakrát pravým tlačítkem.
   a.) Pomocí záložek můžete procházet mezi různými typy jednotek.
5. Až bude úprava dle potřeb zákazníků hotova, klepněte na tlačítko PŘIJMOUT.
6. Klepněte na textové okénko a napište jméno své útočné jednotky.
7. Pokračujte klepnutím na tlačítko PŘIJMOUT a potom můžete vytvářet nebo upravovat další útočné jednotky.

Každá jednotka ve hře má příslušné náklady, úroveň a faktor velikosti hry Dobývání světa. Kombinace těchto prvků určí náklad a velikost vaši útočné jednotky i to, jaká úroveň základny je potřebná pro nábor útočné jednotky. Vlastní útočné jednotky mají maximálně 50 pozic, přičemž větší jednotky mívají pozic více.

Ukládání a načítání

Hry můžete načítat z hlavní nabídky a ukládat je pomocí herní nabídky. V režimu kampaně se vaše hra automaticky ukládá po každém vítězství v misi.

- Pro obnovení kampaně, kterou jste hráli naposledy z poslední dokončené mise, vyberte KAMPAŇ v hlavní nabídce a potom klepněte na možnost POKRAČOVAT V KAMPANI.
- Pro načtení uložené hry z kampaně zvolte v hlavní nabídce KAMPAŇ a potom klepněte na tlačítko NAČÍST KAMPAŇ.
- Pro uložení hry v jejím průběhu stiskněte tlačítko Esc, čímž otevřete herní nabídku, a potom klepněte na tlačítko ULOŽIT Vyberte si uloženou hru ze seznamu, kterou chcete přepsat, a potom klepněte na tlačítko ULOŽIT HRU.

POZNÁMKA: Doporučujeme Vám, abyste si hru čas od času manuálně ukládali.

Kredity

VÝVOJOVÝ TÝM EALA
Výkonný producent: Mike Verdu
Producent: Jim Vessella
Vývojový ředitel: Wes Eckhart
Hlavní výtvarník: Samuel Bass
Umělecký ředitel: Mike Colonnese
Výtvarný ředitel pro licencované produkty: Matt J. Britton
Kinematický ředitel: Richard Winn Taylor II
Online producent/pomocný technik: Keith Schaefer
Výtvarníci: Jason Bender, Adam "Goblyn" Davis, Adam Hayes, Scott Smith, Jeremy War, Kevin White
Výtvarník uživatelského rozhraní: Mia Watanabe
Community Manager: Aaron Kaufman
Manažer projektu: Bobby Moldavon
Vedoucí zvuku: Evan T. Chen
Hlasová režie a Sound Design: David Fries
Filmový zvuk a míchání zvuku: Edward Cerrato
Vedoucí postprodukce: Benjamin Hopkins
Hlavní výtvarník animací a vizuálních efektů: KaTai Tang
Filmový výtvarník: Wil Panganiban
Složení/FX: Sangwoo Hong
Filmový střih: Nate Hubbard—Migrant Editors, Stuart Allison
Další technici: Scott Bowen, Michael Goodwin, John Machin, Andy McDonald, David Richey, Darryll Rohr
Další výtvarníci: Joy An, Darren Bacon, Umberto Bossi, Fernando Castillo, Edwin Gomes, Leon Gor, Charles Jacobi, Insun Kang, Andrey Kazmin, Laureen LaFave, Mike Laygo, Greg Luzniak, Kich Ma, Glenda Novotny, Sean O'Hara, Phelicia Ramlogan, Raj Rihal, Casey Robinson, Chris Tamburrino, "Hollywood" Tim Williams, Christopher Willingham, James Zhang

Další zvukoví specialisté:
Zak Belica, Sam Bird

PODPORA EPOXY
Manažer projektu: Kate Bigel
Koordinátor prodejců: Alexis Beamon

BREAKAWAY GAMES
Výkonný viceprezident a generální ředitel: Deb Tillett
Viceprezident pro vývoj produktu: Dave Curtin
Výkonný producent: Michael Mancuso
Hlavní producent: Michael Rea
Lokalizační producent: Bob McNamara
Producent: Isaac Ben Jeppsen
Výtvarná režie: Tim Goodlett
Umělecká režie: Jim Alary, Dan Mycka
Umělecký ředitel: Max Remington
Technický ředitel: Brian Wade

VÝTVARNÍCI
Manažer výtvarníků: Ben Knight
Hlavní výtvarník: Warren Capps
Vedoucí pro jednotky a budovy: Ananda Gupta
Výtvarníci: Dan Crenshaw, Donald Dennis
Výtvarní asistenti: James Fretch, Ryan Hall
Další výtvarníci: Scott Brenner, Jonathan Hamel, Alan Webb, Eric Wrobel

TECHNICI
Hlavní PC specialista: Brian Wade
Hlavní technik pro Xbox 360: Tim Kipp
Hlavní technik pro technický Xbox 360: Marc Meyer
Hlavní technici: Tim Murray, Scott Nisenfeld
Technici UI: Tronster Hartley, Katie Hirsch, Matt Stewart
Další technická podpora: Ed Beach, Andy House, Jose Martinez

UMĚNÍ
Autoři konceptu: Todd Kale, Mike Phillips
Výtvarníci prostředí: Matt Bell, Todd Brizzi
Modeláři: Ching Lau, Neal O'Hara, Michael Reis, Erroll Roberts
Hlavní výtvarník vizuálních efektů: Todd Bilger
Vizuální efekty: Barbara Miller
Výtvarník uživatelského rozhraní: Eliezer Medina
Další výtvarníci: Animation Farm, Globe Creative, Greg Barley, Rod Stafford

TESTOVÁNÍ
Manažer pro zajištění kvality: James Ackermann
Hlavní tester: Jeff Smith
Testeři: Mike Binnix, Scott Brenner, Dino LaMana, Ben Michels, Lloyd Thompson, Alan Webb, Eric Wrobel

ZVUK
Zvukový technik: Mark Seibert

IT
IT Manažer: Mark Thomas
IT podpora: Brian Seebach, Dan Hinks, Matt Fetting

HERCI
Hlavní role: Joseph D. Kucan, Natasha Henstridge, Carl Lumbly
Scénář: Samuel Bass
Napsal: Harris Orkin
Režie: Nina Dobner
První asistent režie: Harry Jarvis
Manažer pro výběr talentů: Marci Galea
Produkční služby: BeachHouse Films
Výkonní producenti: Dave and Patti Coulter
Kreativní studio zaměřené na rekvizity: Renegade Effects Group
První kameraman: Rich Schaeffer
Vedlejší role: Russell Duncan, Lorenzo T. Hughes, Jacqueline Johnson, Jonathan Khan, Daniel Kucan, Paul Kumar, Armonn Livingstone, Scott Parkins, Timothy Smith, David Taylor, Todd Todoroff

VÝBĚR HLASŮ PRO NAMLOUVÁNÍ POSTAV
Namlouvání postav: Brian Bloom, Steve Blum, Dave Boat, Billy Brown, Jesse Burch, Joe Cappelletti, Marcus Coloma, Jim Connor, Stephan Cox, Travis Davis, Mark Derwin, Kiko Ellsworth, Chris Emerson, Keith Ferguson, Pat Fraley, Peter Giles, Kevin Grevioux, Gavin Hammon, Matt Iseman, Roger L. Jackson, Peter Jessop, Kristen Kairos, Neil Kaplan, Andrew Kishino, Scott Lawrence, Yuri Lowenthal, Stefan Marks, Phil Morris, Mark Moseley, Rick Pasqualone, Christopher Reid, Chris Rossi, Armin Shimerman, David Sobolov, Beng Spies, Stephen Stanton, Rob Steinman, Skyler Stone, Keith Szarajka, Courtenay Taylor, Kari Wahlgren, Jim Ward, Rick Weiss, Adrienne Wilkinson, Dave Wittenberg

HUDBA
Hudba pro COMMAND & CONQUER™ 3
Steve Jablonsky
Trevor Morris

Další hudba pro COMMAND & CONQUER™ 3 KANE'S WRATH™:
Jamie Christopherson pro Soundelux Design Music Group
Mikael Sandgren

„Jednej podle instinktu"
Trevor Morris
Autor originálu: Frank Klepacki

GAMESPY
Ředitel profesionálních služeb: Sachin Gangupantula
Produkce: Moe Corral, Tarik Jalando, Jon Rondon, Rachel Wood
Hlavní technik: Joe Ruvel
Technické záležitosti: Chris Barnett, Geethika Uriti, Bill Watters

TESTOVÁNÍ
Manažer projektu zajištění kvality: Sean Shimoda
Hlavní testeři zajištění kvality: Nick Clifford, Jeremy Feasel
Technik pro zajištění kvality: Steven Hoey
Začlenění testeři pro zajištění kvality: Jason Savopolos, Nathan Stumpf
Testeři: Andon Andonov, Julian Angeles, Darryl Austin, Nick Bennett, Louis Blackwell, Jason Bohr, Jon Bunch, Kevin Crook, Robert Finney, Isaac Fischer, Jemaine Fordham, Nick Galbraith, Manuel Grimaldo, William Hein, Michael Hsiao, Roman Janczak, Jason Kokal, John Kuchta, Hugh Lawton, Zac McDiarmid, Kirk Nedreberg, Juan Noyola, Rick Nuthman, David Pelayo, Steve Paul, David Pelayo, Fernando Quesada, Doug Reilly, Tim Retzinger, Christian Robinson, Ben Turner, Nathan Verbois
Testeři rovnovážného působení na společnost: Manny 'Fox333' Bonorand, Jarett Cale, Shaun 'Apollo' Clark, Jon 'AGM Launcher' LeMaitre, Shawn '001101010010' Teeter

LOKALIZACE
Manažer pro lokalizaci: Joel Börjel

EVROPSKÁ LOKALIZACE A INTEGRACE
Lokalizační produkce: Stefano Gambaro, Isabel Guijarro Bonald, Armando Martinez
Koordinace lokalizace: Thomas Baedorff, Nathalie Bonin, Santiago Capa, Fausto Ceccarelli, Marcel Elsner, Martin Eriksson, Jonas Estrada, Alejandro Gómez, Chris Hoppenbrouwers, Marta Julke, Marcin Król, Nadine Monschau, Stefano Mozzi, Maria Nagy, Kuba Nowicki, Jérôme Peter, Alex Pollé, Ana Rodríguez, Pavel Rutski, Jim Soedirman
Lokalizační programování: Pedro Alfageme Langdon, Iker Aneiros, Ivan Arroyo, Andrés Giné, David Bordas González , Jose Pablo Hernández Cano, Sergio D. Jubera, César Puerta, Gonzalo Rodríguez, Santiago Rubira, Juan Serrano, Antonio Yago
Lokalizační tým: Patricia Andre, Dalia Balciunaite, Robert Böck, Sylvain Deniau, Gustavo Díaz, Estudios EXA, Dorothee Garth, toneworx GmbH, Florian Graf, Erik Gynnerstedt, Damien Haimovici, Norbert Horváth, Jérémy Jourdan, Marta Krajewska, Joanna Kuczkowska, Thi Thao Mai, Diego Manzano, La Marque Rose, Daniel Nilsson, Kevin O'Connor, Sebastián Picó, Rafael Rodríguez, Synthesis International S.r.l., Miguel Solera, Gergo Szendy, Petr Szypka, Davide Tabacco, Carmen Vidal, INICIO V.O.F.

ASIJSKÁ LOKALIZACE A INTEGRACE
Lokalizační produkce: Diane Ng
Koordinace lokalizace: Nice Lee, Sun Liang, Krispol Jaijongrak, Jason Chen
Lokalizační programování: Lei Tan, Dan Sim
Lokalizační tým: Bonam Yu, Seungyong Ji, Jebum Park, Thantida Warunyaporn, Boonudom Mungkasem, Akenee Kitnitchee, Jerry Lin, Leon Li, Maggie Wu

MARKETING, PR a POMOCNÉ TÝMY
Marketing značky EA Games Manažer produktu: David S. Silverman Marketingoví asistenti: Mark Edwards, Mathew Ott, Derek Schoeni Marketingový ředitel: Craig Owens Viceprezident pro marketing: Clive Downie Střih obrazu: Chase Boyajian, Christopher Harris
PR značky EA Games PR manažer: Brooke Cahalane PR koordinátor: Palmira Farrow
PR ředitel: Tammy Schachter
Marketingoví partneři pro celý svět: Miles Beeson, Nicolas di Costanzo, Steve Farrell, Ian Freitas, Chris Gatherer, Walter Grinberg, Jonathan Harris, Zen Huan, Stuart Lang, Juan Larrauri, Peter Larsen, Nice Lee, Oliva Ma, Christopher Ng, Mathieu Pasteran, Guy Perkins, Christian Ponziani, Sergio Salvador, Richard Scott-Hunter, Diana Tan, Rene van der Vlist, Aaron Younger
PR partneři pro celý svět: Kerstin Mueller, Nana Takahashi
Publikování: John Burns, Nathan Carrico, Kelsey Chao, Daniel Davis, Holden Hume, Ondraus Jenkins, Jonathan Long, Amber Mayo, Nancy Narimatsu, Patrick O'Brien, Sharon Ortiz, Jaap Tuinman, Alonso Velasco
Právní tým: Sue Garfield, Michelle Manahan, Alicia Truby
Prodej: The NA Sales Team, Tom Cipolla, Scott Forrest, Josh Margulies, Laura Miele, Tim Moore
Operace ve studiu: Thilo Huebner
Manažer masteringové laboratoře EALA: James Geiger
Masteringová laboratoř EALA: Louis Burgueño, John Freeman
Tým pro řízení konfigurace: Dave Fox, Blair Hamilton, Jason Micklewright
Tým pro lidské zdroje: Courtney Ebara, Miranda Groomes, Brandon Lukach, Mel Resonable
Náborový tým: Brian Schneider, Kriste Stull
Finanční tým: Carl Hughes, Jarrod Voth
Tým vybavení EALA: David Alvarez, Charleen Boucher, Staci Goddard, Daniel Pickett, Tim Sabourin, Chris Taylor
IT tým studia EALA: Joe Aguilar, Steve Arnold, Wayne Hall, Jimmie Harlow, Tu Holmes, Isaac Lee, William Lee, Michael Love, Charles Polanski, Keith Price, Ray Robinson, Scott Sinnott, Efren Velez, Pedro Villa
Zajištění dodržování zákonů a předpisů pro Severní Ameriku (NASC): Jason Collins, Darryl Jenkins, Mike Kushner, Daniel Martell, Russell Medeiros, Ryan Roque, Matthew Salazar
Řízení zákaznické kvality – Severní Amerika (CQC-NA): Dave Beck, Wes Hendrix, Ryan Jacobson, Dave Jordan, Conrad Leiden, Shaun McCourt, Bobby Williams

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Všem ve společnosti EALA za jejich podporu, mezi něž patří zejména Mike Verdu, Darrell Rodriguez, Louis Castle, Marcel Samek, Susan Otto, Thilo Huebner, Darren Merritt a Clive Downie.

A všem ve společnosti Electronic Arts za jejich podporu, mezi něž patří zejména John Riccitiello, Frank Gibeau, Bing Gordon, Warren Jenson, Paul Lee, Gerhard Florin, Gabrielle Toledano, Glenn Entis, Joel Linzner, EARS Mastering Lab, a Evropská certifikační skupina.

Zvláštní poděkování patří celému vývojovému týmu EALA za jeho podporu, vedení, pomoc a čas; mezi osoby, jimž bychom chtěli obzvláště poděkovat, patří Amer Ajami, Ian Barkley-Yeung, Greg Black, Pete Brubaker, Chris Corry, Jill Donald, Ofer Estline, Wayne Frost, Mike Glosecki, Mario Grimani, Chris Jacobson, Raj Joshi, Greg Kasavin, Nick Laviers, Mical Pedriana, Zak Phelps, Scott Probst, Gavin Simon, Gary Stead a Jasen Torres.

Tým pracovníků by chtěl poděkovat svým rodinným příslušníkům a přátelům. Bez jejich podpory by tato hra nikdy nemohla vzniknout:

Connie Aponte, Danielle Aponte, Allan, Caroline, and Tom Bass, Alicia Bell, Emma Bilger, Pam Bilger, Riley (Alpha Baby) Bilger, Calia, Declan, and Emmett Brizzi, Heather Brizzi, Luke Bandy, Anda, Keoni, and Bodie Chen, Tony Guerrero, Raj Gupta, Melissa Hartley, Mandy Jeppsen, Samuel Jeppsen, Susan Kipp, Wyatt Kipp, Mike Kochis, Mom & Dad Lau, Katherine Lee, Anna Lovejoy, Mina Martin, Barbara McNamara, Jen McNamara, Justin McNamara, Jaclyn Ross Medina, Ben Miller, Bryan Miller, Maddy Miller, Meredith Miller, MMJB, Laraine and Dink Moniz, Lisa Mycka, Tyler Mycka, Andy Nisenfeld, Frank Nisenfeld, Jen Nisenfeld, Sue Nisenfeld, Brandon Rea, Nathaniel Rea, Samantha Rea, Wendy Rea, Chrissy Hall Reis, Danielle Roberts, Payton Roberts, Elliott Schaefer, Erin Schaefer, Solveig Singleton, Celia Smith, Michael Smith, Michelle Smith, Mike Smith, The Dude Ranch, The Real Skull, Ann, Bob a Tom Vessella, Joan Wade, Mike Wade, Zach Wade.

Přidejte se k nám. Vidíme dále.

Řešení problémů

On-line centrum podpory

Pokud máte problémy s provozem této hry, obraťte se prosím na naše on-line centrum podpory na adrese **http://podpora.electronicarts.cz**, kde najdete nejnovější řešení problémů a kde nám také můžete on-line sdělit, s jakými potížemi se potýkáte.

Pro získání tipů při řešení problémů her stažených ze stránky EA Store se nejdříve ujistěte, že jste na této adrese, a následně zvolte položku Customer Service (Služby zákazníkům) v horní části stránky EA Store. Zobrazí se nové okno prohlížeče s tipy při řešení problémů.

Podpora off-line

Hra obsahuje soubor technické podpory, který vám pomůže vyřešit případné problémy. Soubor technické podpory se nachází ve stejné složce jako hra. Řešení vašeho problému vám může poskytnout náš tým zákaznické podpory (viz *Zákaznická podpora* níže).

Potíže se spuštěním hry

- Ujistěte se, že váš počítač splňuje minimální systémové požadavky této hry a že máte nainstalovány nejnovější ovladače své grafické a zvukové karty:

Pro karty NVIDIA jsou k nalezení a stažení na stránce **www.nvidia.com**.

Pro karty ATI jsou k nalezení a stažení na stránce **www.ati.amd.com**.

- Pokud vlastníte **diskovou verzi** této hry, zkuste z disku přeinstalovat rozhraní DirectX. To obvykle naleznete ve složce DirectX v kořenové složce disku. Pokud jste připojeni k internetu, můžete navštívit stránku **http://www.microsoft.com**, kde je nejnovější verze rozhraní DirectX ke stažení.

Všeobecné tipy při řešení problémů

- Pokud vlastníte **disk** této hry a po jeho vložení se automaticky neobjeví obrazovka automatického spuštění, klepněte pravým tlačítkem myši na ikonu diskové jednotky, kterou naleznete pod položkou Tento počítač, a zvolte Přehrát automaticky.
- Pokud hra běží pomalu, zkuste snížit kvalitu u některých nastavení grafiky a zvuku v nabídce herních možností. Často lze zvýšit výkon snížením rozlišení obrazovky.
- Pro dosažení optimální výkonu této hry doporučujeme ukončit aplikace na pozadí a antivirový systém spuštěný v rámci systému Windows. Po ukončení hraní však nezapomeňte antivirový systém znovu spustit.

Hraní přes bránu firewall nebo router

Přehled používaných portů touto hrou naleznete v části NAT/Firewall souboru ctimne.txt, který je umístěn ve složce c:\Program Files\Electronic Arts\Command & Conquer 3 Kane's Wrath\Support (přednastavená složka).
Pokud používáte bránu firewall (tedy softwarovou bránu firewall systému Windows nebo hardwarovou bránu firewall), zajistěte její nastavení tak, aby bylo umožněno hře komunikovat na těchto portech.

Přesměrování portů

Pokud jste připojeni k internetu přes router, mnoho problémů spojených se síťovým připojením může vyřešit přesměrování portů. Jednotlivé routery mají specifické postupy pro nastavení přesměrování portů, nicméně následující kroky by vám měly pomoci:

1. Otevřete panel správy svého routeru. Většina routerů používá webové uživatelské rozhraní, ve kterém lze nastavit přesměrování portů. Jednotlivé routery používají různé názvy, hledejte proto odkazy jako Port Forwarding (Přesměrování portů), Services (Služby), Virtual Servers (Virtuální servery), Inbound Services (Příchozí služby), Applications (Aplikace) či Gaming (Hry).
2. Musíte vytvořit nová pravidla pro přesměrování čísel portů uvedených výše na IP adresu svého počítače. IP adresu svého počítače naleznete pomocí nabídky Start systému Windows: Klepněte na Start > Spustit… a do políčka Otevřít napište **cmd**. Klepněte na OK.
3. Do příkazové řádky napište **ipconfig** a stiskněte Enter. Zobrazí se vaše základní síťová nastavení spolu s vaší IP adresou.

Typické nastavení přesměrování portů vypadá takto:
Port – 3658, **Protokol** – UDP, **Směr** – Příchozí, **Přesměrováno na** – [vaše IP adresa – např. 192.168.1.3]

DMZ

Routery často poskytují možnost umístit váš počítač do DMZ (demilitarizovaná zóna). Z hlediska domácího routeru to znamená, že všechny příchozí porty budou přesměrovány na váš počítač. Tímto způsobem se pravděpodobně vyřeší většina problémů s připojením, ale ztratíte tím veškeré zabezpečení poskytované vaším routerem.

Více informací ohledně bran firewall, přesměrování portů a DMZ naleznete na stránkách našeho on-line centra podpory na adrese **http://podpora.electronicarts.cz**.

Zákaznická podpora

Vzhledem k povaze většiny problémů, s nimiž se při hraní počítačových her setkáváte, je jednodušší a rychlejší vyřešit je s využitím služeb našeho on-line centra podpory na stránce **http://podpora.electronicarts.cz**.

Zde naleznete nejnovější otázky a odpovědi týkající se našich her a můžete také nahlédnout do naší znalostní báze, kterou naleznete pod odkazem Odpovědi. Pokud se vám váš problém nepodařilo vyřešit, klepněte na položku Kontakty, kde můžete poslat svůj dotaz technikovi zákaznické podpory, který vám odpoví, jak nejrychleji to bude možné.

Pokud potřebujete další pomoc nebo dáváte přednost osobnímu rozhovoru s technikem, můžete pracovníkům našeho týmu zákaznické podpory zatelefonovat (pondělí až pátek 9.00–17.00).

Zákaznická podpora pro Českou republiku

E-mail: **ea@progamers.cz**
Telefon: **224 326 860**

Zákaznícka podpora pre Slovensko

E-mail**: eask@progamers.cz**
Telefón: **(02) 20 602 905**

Abyste nám pomohli zjistit problém, před tím, než nám zavoláte, vytvořte prosím diagnostickou zprávu rozhraní DirectX svého PC:

- Klepněte na Start > Spustit… a do políčka Otevřít napište dxdiag. Klepněte na OK a poté, co se zpráva dokončí, klepněte na Uložit všechny informace… a uložte zprávu na plochu svého systému Windows.

UPOZORNĚNÍ: Pracovníci zákaznické podpory vám nejsou schopni poskytnout herní rady nebo tipy.

UPOZORNĚNÍ: Pokud jste si hru zakoupili na stránkách EA Store, smlouvu s koncovým uživatelem naleznete na stránce **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**

Záruka

UPOZORNĚNÍ: Následující záruky se týkají pouze produktů prodaných v rámci maloobchodu. Tyto záruky se netýkají produktů prodaných on-line prostřednictvím stránek EA Store.

Omezená záruka

Společnost Electronic Arts zaručuje původnímu kupujícímu tohoto softwarového produktu, že nosiče, na nichž je software nahrán, budou z hlediska materiálu i provedení bez závad po dobu 24 měsíců ode dne zakoupení produktu. Během této doby bude možno vadné nosiče vyměnit za předpokladu, že bude původní produkt vrácen spolu s kupním dokladem označeným datem, popisem závady, vadným nosičem a vaší zpáteční adresou na adresu společnosti Electronic Arts Czech Republic s. r. o. Tato záruka je doplňkem vašich zákonných práv a na tato práva nemá žádný vliv. Tato záruka se nevztahuje na samotný software, který je dodáván „v aktuálním stavu", ani na nosiče, jež byly nesprávným způsobem používány nebo nadměrně opotřebeny.

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, logo EA a Command & Conquer jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky firmy Electronic Arts Inc. v USA a/nebo jiných zemích. Všechna práva vyhrazena. Tento produkt obsahuje softwarovou technologii s licencí od GameSpy Industries, Inc. © 1999–2007 GameSpy Industries, Inc. Všechna práva vyhrazena. GameSpy a "Powered by GameSpy" jsou ochranné známky společnosti GameSpy Industries, Inc. Všechna práva vyhrazena. RenderWare je obchodní známka nebo registrovaná obchodní známka společnosti Criterion Software Ltd. Části tohoto softwaru jsou podmíněny autorskými právy 1998–2008 Criterion Software Ltd. a jejich poskytovateli licence. Všechny ostatní ochranné známky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků.

WWX01606081MT